

Dreamcast™



Dreamcast.



EIDOS  
GAMES

TODD McFARLANE  
ENTERTAINMENT



CAPCOM

## PRECAUTIONS D'EMPLOI A lire avant d'utiliser votre console Dreamcast

### ATTENTION

Toute personne utilisant une console Dreamcast se doit de lire les manuels d'utilisation de la console de jeu et du logiciel avant emploi. La présence d'une personne adulte responsable est fortement recommandée pour assister les mineurs qui auraient à utiliser la console Dreamcast.

### A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour prévenir tout risque de blessure corporelle, d'endommagement ou de dysfonctionnement du matériel :

- Assurez-vous que le disque ne tourne plus avant de l'enlever.
- Les disques GD-ROM de la console Dreamcast sont conçus pour fonctionner exclusivement avec la console Dreamcast. N'utilisez pas un autre lecteur que la console Dreamcast, et notamment pas un lecteur de CD-ROM.
- Assurez-vous qu'aucune empreinte digitale ni poussière ne sont présentes sur les faces du disque.
- Ne pliez pas le disque. Ne touchez pas ses surfaces, ne les rayez pas et n'apposez aucun signe dessus.
- Ne modifiez pas la largeur du trou central du disque et n'utilisez pas de disque fêlé, modifié de quelque sorte que ce soit ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur les surfaces du disque.
- Conservez le disque dans son boîtier original et ne l'exposez pas à de fortes températures ou à l'humidité.
- N'exposez pas le disque aux rayons du soleil ni à aucune source de chaleur.
- Utilisez un produit de nettoyage optique ainsi qu'un chiffon sec pour nettoyer la surface du disque, en glissant doucement depuis le centre vers les bords. N'utilisez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou du dissolvant pour nettoyer un disque.

### PRECAUTIONS D'EMPLOI RELATIVES A LA TELEVISION

Les images fixes peuvent endommager le tube de la télévision ou altérer les composants phosphorés du tube cathodique. Évitez l'utilisation répétée ou intensive de jeux vidéo sur les téléviseurs grand écran.

### UTILISATION DES JEUX DREAMCAST

Ce GD-ROM ne peut être utilisé qu'avec la console Dreamcast. N'essayez pas de lire ce disque dans tout autre type de lecteur, notamment de CD-ROM ; vous risquez d'endommager les haut-parleurs. Ce jeu est conçu pour une utilisation ludique et familiale sur Dreamcast uniquement. Toute copie non autorisée, reproduction, location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation des lois en vigueur. Les personnages et événements présents dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes vivantes ou ayant existé serait purement accidentelle.

A Todd McFarlane Entertainment, Inc. Production. Spawn, its logo, symbol, characters, and all related characters and all related indicia are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. © 2000 by Todd McFarlane Productions, Inc. All Rights Reserved. © CAPCOM CO., LTD. 1999, 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published by Eidos Interactive Ltd. Developed by CAPCOM CO., LTD.

## SOMMAIRE

La console Dreamcast™ .....	4
Commencer une partie .....	6
Les commandes (par défaut).....	7
Le combat profane .....	10
Les règles du jeu .....	12
Le cockpit .....	13
Les modes de jeu .....	15
Les options .....	17
Les personnages .....	18
Al Simmons .....	18
Sam.....	19
Jessica Priest .....	20

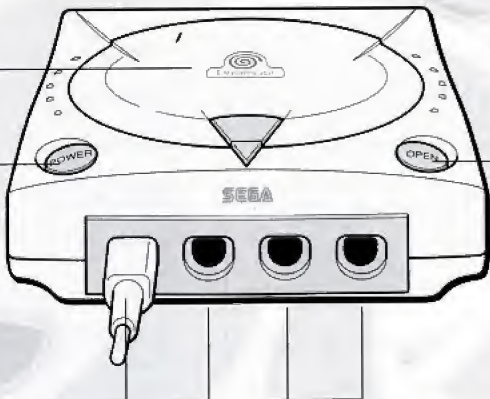
Cogliostro .....	21
Tiffany.....	22
Brimstone .....	23
Redeemer.....	24
Grace .....	25
Clown .....	26
Tremor.....	27
Twitch.....	28
Spawn.....	29
ASSISTANCE TECHNIQUE.....	32
GARANTIE LIMITÉE .....	33

# DREAMCAST™

**COUVERCLE DU  
COMPARTIMENT CD**

**BOUTON POWER**

Pour allumer ou  
éteindre la  
console.



**BOUTON OPEN**

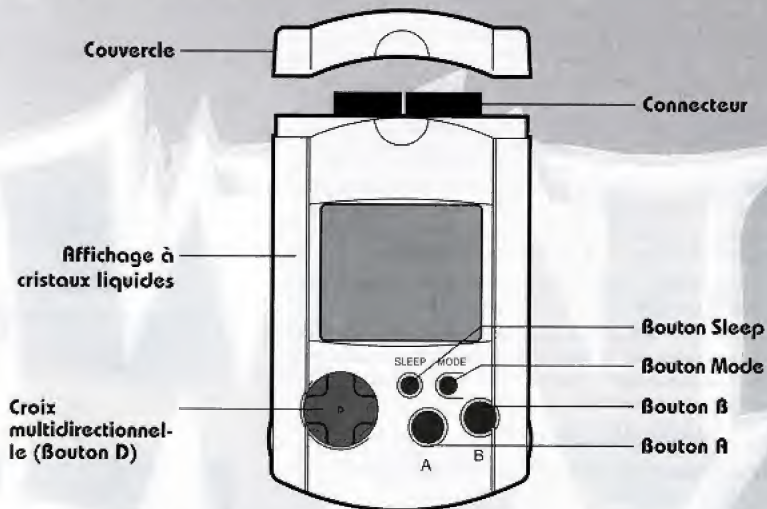
Pour ouvrir le  
couvercle du  
compartiment CD.

**PORTS DE COMMANDE**

Pour brancher la manette Dreamcast™ ou d'autres périphériques. De gauche à droite se situent respectivement les **PORT DE COMMANDE A**, **PORT DE COMMANDE B**, **PORT DE COMMANDE C**, et **PORT DE COMMANDE D**. Connectez les manettes dans l'ordre pour jouer à **SPAWN** de 1 à 4 joueurs.

**SPAWN** est un jeu conçu pour 1 à 4 joueurs. Branchez les manettes et autres périphériques dans les **PORTS DE COMMANDE** de la Dreamcast™ avant d'allumer la console.

# MEMORY CARD DREAMCAST™



Avant d'allumer la console Dreamcast™, insérez une MEMORY CARD dans le port d'extension n°1 de la manette insérée dans le PORT DE COMMANDE A, si vous voulez sauvegarder la configuration des options et les meilleurs scores.

Remarque : n'éteignez jamais la console de jeu Dreamcast™ lorsque vous sauvegardez des données, et ne retirez jamais la MEMORY CARD ou la manette.



*Malebolgia, le Seigneur des Enfers, raffole des jeux sanglants. Il aime par dessus tout emprisonner des guerriers et les obliger à s'entre-tuer pour sauver leur âme. Cependant, il ne sait pas que l'un de ses petits soldats de plomb préféré est un assassin des plus cruels... un assassin capable de détruire le Seigneur des Enfers en personne.*

*Il s'appelle SPAWN.*

afficher le menu des modes de jeu (Game mode). Utilisez la croix multidirectionnelle ou le joystick pour faire vos choix dans les écrans suivants, et appuyez ensuite sur le Bouton A (Boutons A ou C sur l'Arcade Stick Dreamcast™) pour confirmer votre sélection.

- Choisissez un mode de jeu (Voir la description des différents modes de jeu en page 15).
- Choisissez le nombre de joueurs. Cet écran s'affiche si vous choisissez le MODE ARCADE. Assurez-vous que suffisamment de manettes sont branchées (de 1 à 4) avant de commencer la partie.

## SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

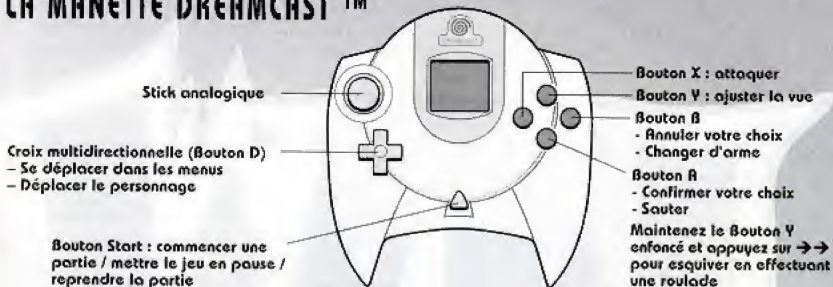
Les données du jeu SPAWN sont sauvegardées automatiquement :

- Vous devez posséder une MEMORY CARD pour sauvegarder des données du jeu. Assurez-vous que la MEMORY CARD est insérée dans le port d'extension n°1 de la manette insérée dans le PORT DE COMMANDE A.
- Lorsque vous sauvegardez un fichier de données, n'éteignez jamais la Dreamcast™ et ne retirez jamais la MEMORY CARD ou la manette.
- Vous devez posséder 2 blocs mémoire libres pour sauvegarder des données.



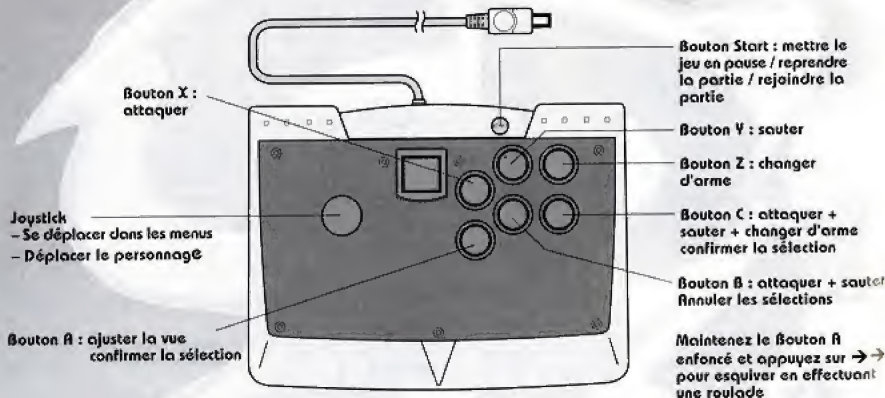
# LES COMMANDES (PAR DEFAUT)

## LA MANETTE DREAMCAST™



Ne touchez jamais au Stick analogique ni aux Boutons analogiques D et D lorsque vous allumez la Dreamcast™. Si vous le faites, vous risquez de perturber la procédure d'initialisation de la manette, ce qui risque d'entraîner des dysfonctionnements. Si vous touchez au Stick analogique ou aux Boutons analogiques G et D par inadvertance lorsque vous allumez la console Dreamcast™, éteignez-la immédiatement et rallumez-la ensuite, en veillant à ne plus toucher à la manette.

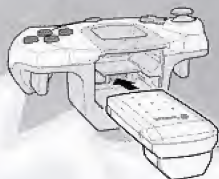
# L'ARCADE STICK DREAMCAST™



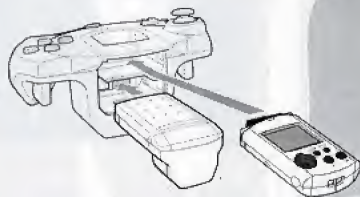


## LE VIBRATION PACK™ DREAMCAST™

**SPAWN** est un jeu conçu pour fonctionner avec le **Vibration Pack**, le kit vibrations officiel. Lorsque vous l'insérez dans le port d'extension d'une manette Dreamcast™ ou d'un autre périphérique compatible, il procure un effet de vibration qui vous plonge au coeur de l'action et accroît le degré d'immersion dans le jeu. (Le **Vibration Pack** ne peut pas être utilisé avec l'Arcade Stick)



Remarque : lorsque le **Vibration Pack** est inséré dans le port d'extension n°1 de la manette Dreamcast™, il se connecte, mais n'est pas bien enfoncé. Si vous secouez la manette, le **Vibration Pack** risque de tomber pendant la partie ou de vous gêner.



- **SPAWN** est un jeu conçu pour 1 à 4 joueurs. Branchez toutes les manettes et autres périphériques avant d'allumer la Dreamcast™.
- Appuyez et maintenez simultanément les Boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et **Start**, sur n'importe quelle manette, pour revenir à l'écran-titre à tout moment de la partie. Le programme de la console Dreamcast™ réinitialise le jeu et l'écran-titre s'affiche alors.
- Vous pouvez modifier la configuration des touches par défaut de la manette ou de l'Arcade Stick. Voir page 17.

# LE COMBAT PROFANE

Minuteur



Ennemis vaincus

Jauge de vie de l'ennemi

Cockpit

## ECRAN SCINDE MULTIJOUEUR



Joueur 1

Joueur 2

## ECRAN SCINDE 2 JOUEURS

Cet écran scindé s'affiche lorsque 2 joueurs jouent en mode Boss Attack, Team Battle ou Battle Royal.



Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

## ECRAN SCINDE 4 JOUEURS

Cet écran s'affiche lorsque 3 ou 4 joueurs jouent en mode Team Battle ou Battle Royal.

**MODE DE JEU (GAME MODE)**

**MINUTEUR**

**ENNEMIS VAINCUS**

**JAUGE DE VIE DE L'ENNEMI**

**MESSAGE D'INFORMATION**

**CLASSEMENT**

**INFORMATION EQUIPE**

**RADAR BOSS**

**ZONE DE TEXTE**

**COCKPIT**

Le mode de jeu en cours.

Le match est fini lorsque le minuteur atteint 0. Vous pouvez régler le minuteur dans le menu des options.

Les ennemis qui sont hors combat.

Indique la capacité au combat de l'ennemi. Ce dernier est vaincu lorsque cette jauge atteint 0.

Indique ce qu'il se passe hors écran.

En mode Battle Royal (combat royal), le classement de tous les personnages s'affiche.

Le personnage classé en première place est appelé le Leader, tandis que celui qui est en 4ème place reçoit un fromage, (ou une cerise lorsque ses points sont négatifs).

Les personnages qui ont gagné plus d'un match à la suite remportent une étoile.

En mode Team Battle (combat par équipe), le score de chaque équipe s'affiche, ainsi que le visage des membres de votre équipe et leur jauge de vie.

Indique la position du boss.

C'est ici que s'affichent les messages d'information.

Affiche les informations importantes concernant votre personnage. Voir page 13.

# LES REGLES DU JEU

## RESSUSCITEZ A L'INFINI DANS LE TEMPS IMPARTI !

Lorsque la jauge de vie d'un personnage atteint 0, celui-ci ne peut plus se battre. Dans un tel cas, le personnage ressuscite et sa jauge de vie (Vitality) se remplit de nouveau si le match n'est pas fini (minuteur au-dessus de 0), mais vous perdez quelques secondes (en mode Boss Attack) et tous vos bonus.

## BATTEZ LES ENNEMIS ET RECEVEZ DES POINTS DE K.O. !

En mode Team Battle et Battle Royal, vous recevez des points de K.O. à chaque fois que vous battez un adversaire.

Le joueur ou l'équipe qui possède le plus de Points de K.O. gagne la partie.

Lorsque deux joueurs (ou équipes) ou plus possèdent le même nombre de points de K.O., l'issue du match est déterminée en fonction de la jauge de vie et du nombre d'objets récupérés.

## TABEAU DES SCORES

Personnage Leader vaincu	+4 Points	Vous gagnez deux fois plus de points lorsque vous battez un personnage Leader.
Autre personnage vaincu	+2 Points	Vous gagnez 2 points lorsque vous battez un adversaire
Personnage vaincu indirectement	+1 Point	Vous gagnez 1 point si l'adversaire est vaincu en tombant de haut ou dans un piège.
Autodestruction	-3 Points	Vous perdez 3 points si vous êtes vaincu par votre propre attaque.
Coequipier vaincu	-2 Points	Vous perdez 2 points si vous battez l'un des membres de votre équipe.

# LE COCKPIT

Jauge du niveau des paramètres (Parameter)

Jauge de vie (Vitality)

Carte radar

Carte radar du boss

Liste des armes



## JAUGE DU NIVEAU DES PARAMETRES

Chaque personnage est doté de 3 paramètres (Vitesse (Speed), Défense (Defense) et Attaque (Attack)). Vous pouvez améliorer ces paramètres jusqu'au niveau 5 en récupérant des objets bonus.

Les bonus apparaissent lorsque vous cassez des objets dans le niveau ou mettez un ennemi K.O.

- **Bonus jaune de vitesse** Augmente la vitesse de votre personnage.
- **Bonus bleu de défense** Augmente la capacité défensive de votre personnage.
- **Bonus rouge d'attaque** Augmente la capacité offensive de votre personnage.

## JAUGE DE VIE

Lorsque la jauge de vie d'un personnage atteint zéro, il ne peut plus se battre. Si cela se produit, le personnage ressuscite et sa jauge de vie est de nouveau remplie si le match n'est pas fini (minuteur au-dessus de 0), mais il perd quelques secondes et tous ses bonus.

- **Objet de récupération de vie** Permet de récupérer toute la vie.

## CARTE RADAR

Indique ce qui se trouve autour de votre personnage. Vous ne pouvez pas voir ce qui se trouve derrière lui.

## CARTE RADAR DU BOSS

En mode Boss Attack, lorsque le boss ne se trouve pas dans la même zone que vous, il apparaît sur la Carte radar du boss.

## Liste des armes

Indique les armes que possède le personnage. L'arme agrandie est celle en cours d'utilisation. Un personnage peut porter jusqu'à 3 armes.



# LE SYSTEME DE COMBAT

**JAUGE DE MUNITIONS** Lorsque le personnage d'un joueur s'équipe d'une arme à feu, la jauge de munitions s'affiche.

Lorsqu'il n'y a plus de munitions, l'arme est automatiquement rechargée. Si vous maintenez le Bouton X enfoncé, l'arme n'est pas rechargée. Vous devez lâcher la pression pour recharger (Certaines armes possèdent une jauge d'énergie au lieu d'une jauge de munitions. Lorsque cette jauge atteint 0, vous ne pouvez plus utiliser l'arme en question avant de l'avoir rechargée).

**VISEE ET PORTEE** Lorsque vous êtes équipé d'une arme à feu et qu'une cible est à votre portée, un viseur bleu s'affiche. Le viseur devient vert lorsque vous avez verrouillé votre cible.

**VUE SUBJECTIVE** Appuyez sur le Bouton Y ou sur le Bouton analogique G (sur le Bouton A avec l'Arcade Stick Dreamcast™) pour placer la caméra derrière votre personnage et regarder par-dessus de son épaule. Si vous maintenez le bouton enfoncé, l'écran passe en mode Vue Subjective. Vous pouvez alors regarder autour de vous à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du joystick, mais vous ne pouvez plus vous déplacer.

**CHANGER D'ARME** Appuyez sur les Boutons B ou Z pour passer d'une arme à l'autre dans votre inventaire. Lorsque vous trouvez une nouvelle arme, approchez-vous en (l'icône devient rouge) et appuyez sur le Bouton X pour vous en saisir. Si votre inventaire d'armes est plein, vous jetez l'arme que vous tenez et vous équipez de la nouvelle. Pensez à cela lorsque vous trouvez une nouvelle arme, et choisissez une arme dont vous n'avez plus besoin avant de ramasser la nouvelle.

**BIDON** Lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes, vous pouvez ramasser un bidon, le porter et le lancer. Vous pouvez donner un coup de pied dans le bidon lorsque vous avez une arme.

**CAISSES A OBJETS** Cherchez des Caisnes à objets cachées car elles renferment des armes puissantes ou des objets secrets.

**LUNETTES A INFRAROUGES** Dans les niveaux de vision nocturne (Night Vision), votre personnage peut récupérer des lunettes à infrarouges en ramassant des objets, ce qui permet de voir clair pendant un moment.

**ESQUIVE** Maintenez le Bouton Y enfoncé (le Bouton A sur l'Arcade Stick Dreamcast™) et faites → → pour esquiver en faisant une roulade et éviter les attaques de votre ennemi.

# LES MODES DE JEU

## LE MODE ARCADE

Choisissez tout d'abord votre mode de jeu, puis les règles selon le nombre de joueurs :

### MODE BOSS ATTACK

1 à 2 joueurs, jeu en coopération uniquement. Battez le boss dans chaque niveau dans le temps imparti. Lors des parties à deux joueurs, une nouvelle histoire commence au bout de 7 niveaux.

### MODE TEAM BATTLE

1 à 4 joueurs. L'équipe rouge se bat contre l'équipe verte. Le match se déroule normalement à 2 contre 2. Si votre équipe n'est composée que d'un seul joueur, vous devez choisir un partenaire contrôlé par l'ordinateur (COM).

### MODE BATTLE ROYAL

1 à 4 joueurs. Vous êtes seul contre tous. Lorsqu'il n'y a pas assez de joueurs, vous pouvez affronter des personnages contrôlés par l'ordinateur (COM).

## MODE TOURNOI (TOURNAMENT)

### MODE TEAM BATTLE

1 seul joueur. Choisissez votre personnage et votre coéquipier (contrôlé par l'ordinateur) et affrontez l'équipe adverse. Les ennemis deviennent de plus en plus coriaces au fur et à mesure de votre progression.

**LES RÈGLES :** lorsque le minuteur atteint 0, l'équipe qui possède le plus de Points de K.O. gagne la partie. Vous pouvez continuer même si vous perdez.

### MODE BATTLE ROYAL

1 seul joueur. C'est un mode de survie et vous êtes seul contre tous. Les ennemis deviennent de plus en plus coriaces au fur et à mesure de votre progression.

**LES RÈGLES :** le personnage qui est Leader lorsque le minuteur atteint 0 remporte la victoire.

Dans ces deux modes, vous devez récupérer un certain nombre de Points de K.O. à certains moments. Si vous en avez récupéré suffisamment, vous passez au niveau suivant (la partie est sauvegardée automatiquement). Si vous n'avez pas assez de Points de K.O., vous devez recommencer du début.

## JOUER

**CHOISISSEZ UN COMBATTANT** Après avoir choisi votre mode de jeu, choisissez un personnage. Selon le mode de jeu et les règles, vous devez parfois choisir une (des) option(s) de personnage et un (des) adversaire(s).

### HANDICAP

Vous pouvez régler les handicaps lors des parties entre joueurs humains :

- Carte radar (Radar Map) ON/OFF (activé par défaut (sur ON))
- Verrouillage (Lock-On Mark) ON/OFF (activé par défaut (sur ON))
- Jauge de vie (Vitality adjustment) De 50% à 150% (à 100% par défaut)

### CHOIX CARTE (MAP SELECT)

En modes **TEAM BATTLE** et **BATTLE ROYAL** du mode Arcade, vous pouvez choisir une carte. Les options suivantes vous sont proposées pour certaines de ces cartes :

- Brouillard (Fog) La vision est entravée par du brouillard.
- Vision de nuit (Night Vision) Vous vous battez dans le noir.
- Gravité (Gravitation) Vous pouvez sauter plus haut.
- Fusion (Melt Down) Une lumière rouge clignote dans ce niveau.

## LA GALERIE (GALLERY)

Vous collectionnez des dessins de **SPAWN** et des objets spéciaux lorsque vous remplissez certaines conditions. Vous pouvez également débloquer des bonus secrets. Allez dans l'option Gallery dans le menu des modes de jeu pour voir ce que vous avez récupéré. La page Item Collection recense les objets que vous avez récupérés dans le mode **BOSS ATTACK** du mode Arcade.

## OPTION

Vous pouvez configurer les différentes options du jeu. Voir page 17.

# LES OPTIONS

- DIFFICULTE (DIFFICULTY)** Pour ajuster le niveau de difficulté du mode **BOSS ATTACK** en mode Arcade et Tournoi (Tournament).
- VIOLENCE (VIOLENCE LEVEL)** Pour ajuster le niveau de violence du jeu.
- NIVEAU DE DEGAT (DAMAGE LEVEL)** Pour régler le taux de dégâts infligé par les attaques.
- DUREE (MODE TIME)** Pour régler la durée de la manche en modes **BOSS ATTACK**, **TEAM BATTLE** et **BATTLE ROYAL**.
- TEMPS PENALTY (PENALTY TIME)** Pour ajuster le temps de pénalité, lorsqu'un personnage est battu dans le mode **BOSS ATTACK** en mode Arcade.
- CONFIGURATION DES BOUTONS (KEY CONFIG)** Pour modifier la configuration des boutons. Vous pouvez également attribuer une commande spéciale à un bouton. Utilisez la croix multidirectionnelle / le joystick pour choisir une fonction puis appuyez sur le bouton **A** (Boutons **A** ou **C** sur l'Arcade Stick Dreamcast™).
- **VIBRATIONS** : pour activer ou désactiver la fonction vibrations du **Vibration Pack Dreamcast™**.
  - **PAR DEFAUT (DEFAULT)** : pour revenir à la configuration des boutons par défaut.
  - **ANNULER (CANCEL)** : pour annuler les modifications précédentes.
  - **CONFIRMER (DECIDE)** : pour confirmer la nouvelle configuration des touches.
- DISTANCE CAMERA** Pour régler la distance entre votre personnage et la caméra.
- SONS (SOUND ADJUSTMENT)** Pour choisir entre **STEREO** ou **MONO** selon le modèle de vos enceintes.
- PAR DEFAUT (DEFAULT)** Pour revenir à la configuration par défaut de toutes les options.



## AL SIMMONS

### L'AGENT SECRET DE LA MALCHANCE



Al Simmons est équipé d'armes lourdes telles que la très puissante Gatling et le lance-missiles qui peut envoyer trois missiles à tête chercheuse en même temps. Ces armes sont cependant à usage unique. Al peut lancer de 3 à 6 grenades à la fois.

## LES PERSONNAGES

### TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Triple lance-missiles (Triple Missile Launcher)

Bouton A (lorsque vous êtes équipé du lance-missiles)

Pluie de grenades (Hand Grenade Rain)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous êtes équipé de grenades)

Combo au couteau (Knife Slash Combo)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (appuyez rapidement sur les boutons lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

### ARMES : MODE BOSS ATTACK

Gatling

Grenades

### ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Lance-missiles

Gatling

Grenades



## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

### Soin (Vitality Recovery)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

### Pouvoir de dingue (Crazy Power)

Sam devient fou lorsque sa jauge de vie est basse

### Trouver des armes (Find Weapons)

Sam trouve plus facilement des armes lorsqu'il casse différents objets du niveau

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Fusil à pompe

Dynamite

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Bazooka

Fusil à pompe

Dynamite

# SAM

## LE DETECTIVE PRIVE DE LA JUSTICE



Bien que Sam soit un peu lent, il est équipé d'armes élémentaires très puissantes. Le bazooka, son arme la plus destructrice, dispose d'un chargeur de trois obus. Le fusil à pompe de Sam est inefficace à distance, mais les chevrotines se dispersent et infligent des dégâts importants.

# JESSICA PRIEST

## LA BELLE MEURTRIERE



Jessica Priest est extrêmement rapide. Son arme principale, le pistolet, est peu puissante, mais elle en porte deux dès le début. Elle peut également effectuer des attaques rapprochées.

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Uppercut en spirale (Spiral Uppercut)

Boutons A + X puis Bouton X ou Bouton analogique D (lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

Rafale (Dashing Shot)

→ puis Bouton X (lorsque vous êtes équipé de deux pistolets)

Coup de pied fatal (Jail Kick)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous êtes équipé d'un seul pistolet)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Pistolets (deux)

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Pistolets (deux)

Mitraillette

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

### Soin (Recovery)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque les mains de Cogliostro sont vertes)

### Boule de feu (Fire Ball)

Bouton X (après un saut, lorsque Cogliostro a les mains vertes)

### Couteau enflammé (Fire Knife)

Bouton X (après un saut, lorsque les mains de Cogliostro sont oranges)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Missile magique

Eclair

Mur de feu

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Missile magique

Eclair

Mur de feu

## COGLIOSTRO

### L'ARCHANGE IMMORTEL



Cogliostro peut utiliser des attaques magiques spéciales. Son arme de base est le missile magique à tête chercheuse. Son éclair peut traverser les murs. A courte portée, son mur de feu décime ses adversaires.

# TIFFANY

## LA DIANE CELESTE



Malgré la puissance d'attaque de Tiffany, elle peut rapidement dégainer son épée et porter des attaques successives. Elle peut également faire un double saut, voler et sprinter, etc.

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Épée tornade (Tornado Sword)

Boutons R + X puis Bouton X ou Bouton analogique D

Vol (Air Dash)

Boutons R + X ou Bouton analogique D (après un saut)

Double lame (Dual Wield)

Équipez-vous de deux épées du même type

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Épée de Tiffany

Couteau

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Épée de lumière

Épée de Tiffany

Couteau

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Obus de feu (Flame Shell)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

État second (Second Form)

Boutons A + X + B ou Bouton analogique D

+ Bouton B (lorsque vous avez changé de forme, Brimstone perd peu à peu de la vie)

Enfer (Hell Final)

Boutons A + X + B ou Bouton analogique D (lorsque vous avez changé de forme)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Sabre double

Napalm

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Sabre double

Épée de feu

Napalm

## BRIMSTONE

### LE GUERRIER DU PURGATOIRE



Brimstone utilise son sabre à double tranchant pour anéantir les ennemis. Lorsqu'il change de forme, il peut utiliser des bombes au napalm très puissantes.



# REDEEMER

## L'ASSASIN DU PARADIS



Redeemer est certes efficace en combat rapproché qu'en combat à distance, grâce à ses bras modulables. Il peut tirer au bozooka en utilisant son Bras Pistolet, au prix d'un peu de sa vie.

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Drainage vital (Vitality Drain)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (pendant le Bras Lance)

Bombe ultime (Bomb Final)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (pendant le Bras Pistolet, avec perte d'un peu de vie)

Course à la cible (Dash Homing)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes, avec perte d'un peu de vie)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Bras Lance

Bras Épée

Bras Pistolet

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Bras Lance

Bras Épée

Bras Pistolet

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Arc à pointe (Spike Arrow)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous êtes équipé de la Lance Normale)

Tornade (Tornado Turn)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous êtes équipé de la Lance de Combat)

Voltige (Hovering)

Bouton A (appuyez rapidement dessus après un saut)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Lance Normale

Couteau

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Lance de Combat

Lance Normale

Couteau

# GRACE

## L'ANGE D'ASSAUT



L'arme principale de Grace est sa longue lance qui permet d'infliger de dégâts importants. Grace peut également flotter dans les airs et attaquer ainsi ses ennemis par surprise..

## CLOWN

### LE FARCEUR DIABOLIQUE



Lorsqu'il a forme humaine, il n'est pas très rapide ni puissant. Cependant, lorsqu'il se change en Violator, il devient le personnage le plus puissant au niveau des attaques et des techniques spéciales.

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

Poing magique (Magic Hand Punch)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

Transformation en Violator

(Transformation into Violator)

Boutons A + X + B ou Bouton analogique D + Bouton B (pendant la transformation, le clown perd peu à peu de la vie)

Flammes de l'Enfer (Hell Fire)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (pendant la Transformation et après avoir changé d'arme)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Tronçonneuse

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Tronçonneuse

Lance-missiles

Ballon-bombe

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

### Poing zoom (Zoom Punch)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous êtes équipé d'une Griffe)

### Double zoom (Double Zoom)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous êtes équipé de deux Griffes)

### Assaut super armure (Super Armor Dash)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque vous n'êtes pas équipé d'armes)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Griffe de fer

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Griffe de combat

Griffe de fer

## TREMOR

### LE CYBORG MARAUDEUR



Tremor est doué pour les combats rapprochés grâce à ses attaques puissantes. Il peut également atteindre les ennemis à distance avec son bras flexible. Cependant, il ne peut s'équiper d'aucune arme, outre ses propres griffes..

# TWITCH

## LE TIREUR D'ELITE



Les armes de base de Twitch sont les fusils, car leur portée est très longue. En mode Sniper, Twitch n'apparaît pas sur le radar de l'adversaire. Il peut également utiliser d'autres armes, telles que le lance-flammes, le pistolet laser, etc.

## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

### Sniper

Equipez-vous d'un fusil. Lorsque Twitch est en mode Sniper, il n'apparaît pas sur le radar de l'adversaire et ne peut pas être verrouillé en tant que cible.

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Revolver

Fusil

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

Revolver

Rifle

Lance-flammes



## TECHNIQUES ET ATTAQUES SPECIALES

### Attaque de chaîne (Chain Offense)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (lorsque Spawn n'a pas d'armes, il perd de la vie peu à peu)

### Saut (Jump Up)

Boutons A + X + B ou Bouton analogique D + Bouton B

### Deux pistolets (Two Guns)

Boutons A + X ou Bouton analogique D (Spawn utilise deux pistolets en même temps. Pour cela équipez-vous d'un deuxième pistolet du même type)

## ARMES : MODE BOSS ATTACK

Mitrailleuse

Grenades

## ARMES : MODES TEAM BATTLE ET BATTLE ROYAL

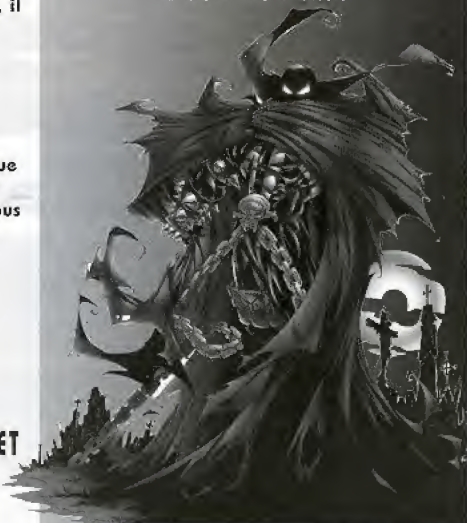
Mitrailleuse

Pistolet mitrailleur

Grenades

## SPAWN

### L'ÂME EN PEINE



Le style de combat de base de Spawn consiste à attaquer les ennemis à distance avec un pistolet-mitrailleur. Spawn est très maniable et se défend bien, ce qui en fait un personnage facile à diriger.

# ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ? Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

Concours, Astuces et Solutions

Support Technique

08 36 68 19 22\*

3615 EIDOS\*

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

\*2,21FF/minute

**NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REpondre AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.**

## GARANTIE LIMITÉE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.